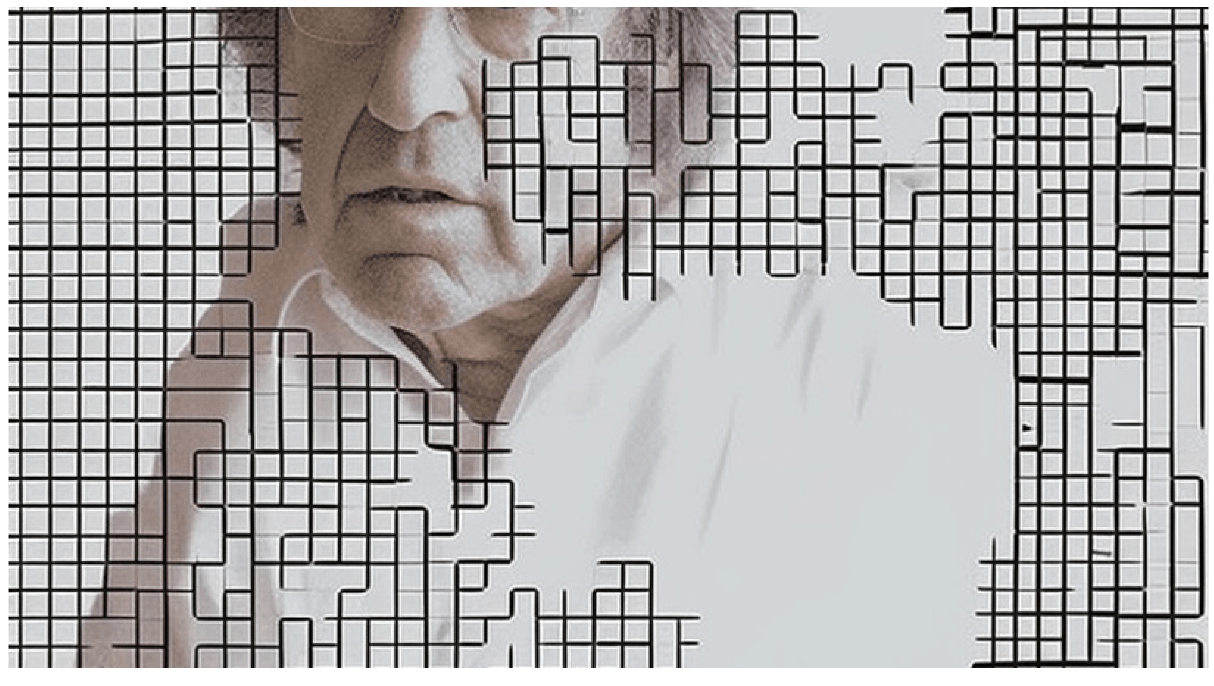






GIORGI VACHNADZE 2024-04-07

DIGITALE GUILLOTINE GEFÄLLIG? LEITFADEN ZUR ENTEIGNUNG ALGOKRATISCHER REGIME

PHILOFICTION ALGOKRATIE, BAUDRILLARD, DIGITAL, IMPLOSION, KI, MARXISMUS

Der ewige Vorrat an Wirklichkeit hat sich im Prozess der Digitalisierung ebenso erschöpft wie die Biosphäre der Erde im Zuge der kapitalistischen Verwertung der natürlichen Ressourcen. Dabei ist ökologische Nostalgie ebenso wenig aussichtsreich wie die Illusion einer vordigitalen Welt. Wir brauchen also neue Strategien des Widerstands, wie etwa eine digitale Guillotine, um die Köpfe der algokratischen Regime abzuschlagen, wie Giorgi Vachnadze argumentiert.

*

Wir werden von einem rekursiven Simulakrum gefangen gehalten; einem automatisierten Beichtstuhl, der uns zwingt, uns selbst und unsere Realität nach den Regeln der digitalen Logik zu (re)produzieren. Das Modell ist ein Abbild der Realität, aber nicht in einem repräsentativen, sondern in einem interaktiven Sinn. Die Simulation ist eine Fiktion, aber nur insofern, als die Realität selbst eine Fiktion ist. Die Fiktion des Modells wird der Fiktion der Realität so gegenübergestellt, dass das Rationale des Modells parallel auf das Rationale der Realität abgebildet wird. Ungewissheit, Unentscheidbarkeit und Unvollständigkeit wirken eher als Katalysatoren denn als Hindernisse für die datenbasierte Sublimierung menschlicher Erfahrung. Algorithmen können mit Irrationalität gut umgehen.

Ein geschlossenes System wäre viel leichter zu kritisieren, eine auf reiner Vernunft basierende Algokratie wäre leichter zu stürzen. Aber ein interaktives Feld gouvernementalisierter kybernetischer Praktiken, die uns allmählich zu einem Homo Algorithmus konditionieren und subjektivieren, ist viel schwieriger zu widerstehen. Der Homo Oeconomicus Algorithmus markiert eine neue Schwelle im neoliberalen Experiment mit seinen eigenen Wahrheitsregimen, seinen eigenen apokalyptischen Erzählungen und seinen eigenen utopischen Versprechen. Statt denkender Maschinen

haben wir jetzt berechnende Menschen. Und statt Kreativität zu entschlüsseln, reduzieren wir allmählich alle Kreativität auf eine bloße Chiffre.

In seinem neuen Buch "Im Delirium der Simulation: Baudrillard Revisited" zeigt Achim Szepanski fachkundig auf, wie wir von einer interaktiven digitalen Ideologie ausgespielt werden. Algorithmische Sprachspiele von Wahrheit, Macht und Subjektivität überkreuzen und überlagern sich auf stille, gewalttätige, schillernde und verführerische Weise. Szepanskis Werk ist eine Art Ontologie des Spiels, in der die Welt mit uns spielt, indem sie sich weigert, auf die von der modernen Technowissenschaft gestellten Fragen mit einem einfachen "Ja" oder "Nein" zu antworten. Und es ist der double-bind eines algorithmischen Regimes, das sich weigert, "Das Spiel der Welt" zu spielen – "entweder die Natur gehorcht, oder wir zwingen sie, zu gehorchen! – das uns im Mainstream der Kaufhausmusik und des kommerziellen Lebens gefangen hält. Das Regime entscheidet sich stattdessen, mit uns zu spielen, indem es die menschliche Subjektivität in sein reduktives, binäres, digitales Paradigma zwingt. Es erleichtert die Auslöschung der menschlichen Subjektivität, indem es sie vollständig in den Computer überführt.

QUANTEN-GOUVERNEMENTALITÄT

Mit dem Aufkommen der Quantenmechanik werden wir bald mit der Politik der Quantenalgorithmen oder "Quanten-Gouvernementalität" konfrontiert sein. Dabei handelt es sich um Nicht-Turing-Hypercomputersysteme, die in nicht-binärer Form jenseits von 1 und 0 arbeiten. Die Quantenwelt ist für den menschlichen Beobachter grundlegend kontraintuitiv, die Dinge weigern sich, sich zeitlich zu entfalten, und sie widersetzen sich der räumlichen Lokalisierung. Noch bizarrer ist die Tatsache, dass einige wichtige Denker auf diesem Gebiet (Palomaki, Aerts, Görnitz usw.), die von Szepanski zitiert werden, glauben, dass sogar makroskopische Systeme verschränkt werden können und quantenmechanisches Verhalten zeigen. Die eigentliche Frage, so Szepanski, lautet nicht: "Was ist falsch an der Quantenmechanik?", sondern vielmehr: Was wurde dem menschlichen Beobachter angesichts des modernen epistemischen Regimes angetan? Die Frage, die wirklich gestellt werden muss, lautet: "Was ist falsch mit der klassischen Physik und dem gesunden Menschenverstand?" Was ist falsch mit dem Subjekt?

"Für Baudrillard ist die Tatsache, dass wir nicht gleichzeitig die Geschwindigkeit und die Position eines Teilchens bestimmen können, Teil der Illusion des Objekts und seines ewigen Spiels", wie Szepanski anmerkt. Mit uns wird gespielt – und zwar heftig: von dem Objekt. Das Objekt dominiert, dezentriert das Subjekt und bringt Mehrdeutigkeit in das System. Baudrillardsche Objekte sind angstauslösende Merkmale der Welt, die sich weigern, in strenge formale Begriffsapparate eingegliedert zu werden. Wie in Jorge Luis Borges' "Lotterie im Babylon" hat das, was als ein abgeschottetes, lokal domestiziertes Ereignis des Zufalls erschien, das gesamte soziale Gefüge infiltriert und in jedem Moment ein Element des Zufalls eingeführt. Das Quantenexperiment zeugt von der Falschheit der Subjekt-Objekt-Dichotomie. Szepanski stellt fest: "Das wirft die Frage auf, ob die Begriffe Subjekt und Objekt in der Quantentheorie überhaupt noch verwendet werden können." – Oder auch außerhalb davon.

Die Illusivität des Quantenobjekts bietet einige pikante Denkanstöße. Quantenentitäten sind im Wesentlichen Reihen von Relationen, Relationen von Relationen; Funktionen mit Platzhaltern, die nicht durch Argumente besetzt sind, Funktionen, deren Variablen immer ihrerseits Funktionen sind. Eine transklassische Logik, die über das Gesetz der Identität, der ausgeschlossenen Mitte und des Nicht-Widerspruchs hinausgeht, ist erforderlich, um mit diesen Paradoxien umzugehen; ein "transformales" System zur Berechnung von Grenzräumen und zur Vorhersage des Quasi-Verhaltens von Nicht-Entitäten. Objekte sind im Grunde genommen Prozesse oder Schleifenereignisse, d. h. hybride Gebilde, die ein relatives Maß an Stabilität aufweisen. Es gibt keine Objekte, sondern nur Spiele. Streng genommen gibt es im Universum keine Objekte, sondern nur Prozesse und Zustände.

DER DIGITALE HIMMEL DER WESTLICHEN HEMISPHÄRE

Die digitale Welt hat einen neuen Weg der digitalen Objekte eröffnet. Das virtuelle kybernetische Feld ist durch eine vollständige hyperfunktionale Inter-Substituierbarkeit jeder einzelnen Entität innerhalb des Programms gekennzeichnet. Es hat ein ontologischer Aufstieg stattgefunden, bei dem die Dinge nicht mehr an die Gesetze der Physik gebunden sind, die Simulation ist eine rein (post)logische Welt. Solange es genügend Rechenleistung, Silizium, Edelmetalle und natürlich die Kolonien gibt, in denen menschliche Arbeitskräfte ausgebeutet und fast direkt in das kybernetische System eingespeist werden, wird der digitale Himmel der westlichen Hemisphäre lebendig und funktionsfähig bleiben. Solange der Völkermord in einem Teil des Globus ausgelagert und aktiv produziert wird, wird der biopolitische Himmel in einem anderen Teil der Welt blühen. Der Imperialismus hat endlich einen Weg gefunden, negentropische Prozesse effizient zu aktivieren, indem er entropische Prozesse anderswo beschleunigt.

Zufälligerweise sind KI und maschinelle Lernsysteme wieder da und werden aktiv "rekrutiert", um die Kriegsführung zu modellieren und das Risiko auf dem Schlachtfeld zu minimieren. Eine endlose Rückkopplungsschleife von internationalem, postindustriellem Wirtschaftskolonialismus und Cyberkriegsführung.

Simulationen spiegeln weder die "reale" Welt wider, noch stellen sie sie dar. Eine reale Welt hat es nie gegeben. Die Welt ist immer ein Produkt, sie ist immer ein Konstrukt (sei es sozial oder wissenschaftlich). Die Simulation ist eine Inszenierung der Wirklichkeit. Was das kybernetische Dispositiv auszeichnet, ist lediglich die Art und Weise, in der neue Simulationen das zeitgenössische Regime konstituieren. Die Geschwindigkeit der Produktion und die Automatisierung der Praktiken der Welterschaffung. Die Autonomie und Unabhängigkeit der digitalen Produktion von Äquivalenzen, austauschbaren Zeichensystemen und abstrakten Macht-Wissens-Matrizen, die der Welt nicht mehr über die Objekt-Konzept-Relation antworten müssen. Dies ist es, was Szepanski als "die göttliche Referenzialität der Bilder" bezeichnet. In Anlehnung an Ludwig Wittgenstein könnte man sagen, dass das Bild nichts mehr mit dem gemein hat, was es abbildet, es gibt nichts, womit man das Bild vergleichen könnte, keinen Maßstab, an dem man die Wirklichkeit messen könnte, die Welt hat keine Substanz.

AUSSERHALB DES SYSTEMS

Jean Baudrillard bietet uns eine digitale Guillotine oder eine antikybernetische Strategie des Widerstands an, mit der wir den oder die Köpfe des königlichen Simulakrums dekomputieren können. Auf dem Boden zu bleiben ist keine Option mehr, es gibt keine Realität, auf die wir uns beziehen könnten, um die Einfügung der Welt in die Computerepiste zu verhindern oder umzukehren. Die ständige Reserve der Realität ist erschöpft, wie die Biosphäre der Erde gibt es praktisch nichts, wohin man zurückkehren könnte, eine ökologische Nostalgie ist wenig erfolgversprechend. Wir brauchen eine neue Strategie der Deterritorialisierung. Szepanski stellt fest: "Realität und Wahrheit gehen von den Codes und Modellen der Hyperrealität aus. Identitäten und Unterschiede werden je nach Modell moduliert und multiplizieren sich ins Unendliche. In der Hyperrealität ist jede Unterscheidung zwischen dem Realen und dem Imaginären aufgehoben und lässt nur noch Raum für die kreisende Wiederkehr der Modelle und die simulierte Erzeugung von Unterschieden und Differenzen." Wir verfügen nicht mehr über die Realität, sondern nur noch über "Realitätseffekte", wir befinden uns in einer Turbulenz von Wellen und Affekten, wir werden ständig von der homogenen, gefälschten Vielfalt der algorithmischen Sichtbarkeiten modelliert und digitalisiert.

Die erste Angriffslinie, eine Flugbahn zur Flankierung des computergestützten Paradigmas, kommt aus dem Inneren des Realen selbst. Das primäre Reale, wie Szepanski betont, ein viel vernachlässigter und vielleicht opportunistisch ignorierter Aspekt von Baudrillards Theorie, weist auf das inhärente Scheitern jedes Versuchs hin, die Realität durch Codes völlig transparent zu machen. Ganz ähnlich wie Michel Foucaults Begriff des Widerstands stellt das primäre Reale einen strukturellen Rest dar, der immer außerhalb des Systems liegt. Ein Element des Bezeichneten, das auch bei den besten Versuchen einer kybernetischen Übersetzung undurchsichtig bleibt. Die erste dekomputatorische Taktik besteht daher in der Anerkennung der grundlegenden (und sei es auch noch so kleinen) Unberechenbarkeit im Herzen jeder digitalen Beziehung. Eine Grenze. Szepanski bemerkt: "Baudrillard versucht, das (primär) Reale zu benutzen, um das zu denken, was der Simulation entzogen bleibt oder ihr entgeht und was nicht einfach verschwindet oder sich auflöst." Das Reale verschwindet nie, aber es kann in ein Infinitesimal verwandelt werden, das dennoch als Noumenon im System weiter spukt.

Die Simulation, so Baudrillard über Szepanski, ist der diskursive Apparat des Kapitals schlechthin. Sozusagen das letzte Wort in der neoliberalen Gouvernementalität und im Verhalten der Verhaltensweisen. Eine anonyme Kraft, die für die vollständige Nivellierung und Homogenisierung der Lebensstile, die Entfaltung falscher Unterschiede und einen tyrannischen Universalismus eingesetzt wird, der Konsum/Genuss gegenüber Kreativität/Glück privilegiert. Noch einmal Szepanski: "Die dem Code innewohnende Berechenbarkeit verflüssigt das Feste gemäß den Anforderungen des Kapitals. Im informatischen Fluss spiegelt sich die enge Verbindung des Computers mit der Auslöschung des Territoriums von der Landkarte und mit dem neoindustriellen Projekt der finanzialisierten Globalisierung in der Derealisierung der traditionellen Formen von Raum und Zeit wider." Der Ort wird durch den Raum, die Personen durch Avatare ersetzt, und die Beziehungen werden in Transaktionen umgewandelt. Die menschliche Lebenswelt wird durch mathematische Optimierung kolonisiert.

KONSUM UND MATHEMATIK

Was hat der Konsum mit der Mathematik zu tun, oder zumindest mit der oberflächlichen Affektivität der Berechnung? Alles. Die Vorstellung einer lückenlosen Reihe orchestriert das Berechnungsregime; faschistische Gier steht im

Zentrum der Vorstellung. Der Konsumismus ist ein hysterischer Versuch, die Stille des Nichts zum Schweigen zu bringen, ein Versuch, der Vernichtung zu entgehen, indem man das Gehirn zu einem Algorithmus des ununterbrochenen Genusses macht. Ein Schrott nach dem anderen, eine ununterbrochene Abfolge von gefälschten Erfahrungen; ein gemittelter, hypernormalisierter Sensationalismus, der das Subjekt daran hindert, sich mit seinem Tod auseinanderzusetzen. Sterilisierung der Amygdala durch stabile und anhaltende Erregung. Die Subjektivität wird von der Möglichkeit abgeschnitten, das gesamte Spektrum menschlicher Emotionen zu erleben. Was haben Algorithmen dann mit Konsum zu tun? Die Monotonie eines Möchtegern-Spektakels – eine affektive Lobotomie: das Einkaufszentrum. “Baudrillard erklärt, dass das postmoderne Subjekt das Leben einer Katze führt, die umherstreift und sich in einer gleichgültigen und hochgradig gestalteten Häuslichkeit der Nicht-Orte zu Hause fühlt”, so Szepanski.

Das Einkaufszentrum ist eine spektakuläre Präsentation des Nichts, eine engmaschige Ansammlung von Signifikanten, falschen Unterschieden und Dingen ohne Inhalt. Ein lärmendes Verstummen von allem, was von Bedeutung ist. Eine vollblütige Nicht-Erfahrung. “Die dummen Maschinen müssen um jeden Preis unterhalten, wobei die ständige Produktion von Unterhaltung auf der einen Seite Ekel und auf der anderen Seite den Wunsch nach noch mehr dummer Unterhaltung erzeugt”, stellt Szepanski fest. Der Konsumismus ist eine schuldbeladene Verherrlichung der Prokrastination, eine Ausflucht vor dem Leben, dem Sinn, der Kreativität und dem Glück. Der Konsumismus macht die Subjekte zu berechnenden Menschen, er macht die Seele – Turing-Maschine – berechenbar.

Man sagt, wenn man jeden Tag das Gleiche isst, egal was es ist, fängt es irgendwann an, nach Scheiße zu schmecken. Dies fasst das Gefühl des Ekels zusammen, das jeder kennt, der das Privileg des Konsums hat, die große Ehre, dass sein Verlangen reguliert, kontrolliert, verwaltet, überwacht und kanalisiert wird. Kurz gesagt: kalkuliert. Kalkulation und Abrechnung, die stupide Wiederholung desselben sind das Herzstück des Regimes. Wenn dumme Abstraktionen zur Struktur des Universums gemacht werden, gefolgt von dem Versuch, diese mechanischen “Wunder” durch industrielle Automatisierung greifbar und real zu machen, ist das Ergebnis genau die Homogenisierung und damit die Verwandlung aller menschlichen Erfahrung in Fäkalien. Das Einkaufszentrum ist eine Scheiß-Maschine im Herzen der Computerepiste. Aber um sie wirklich genießen zu können, müssen die Verbraucher geschult, diszipliniert und in die richtige Richtung gezwungen oder “gestupst” werden. Mit dem Aufkommen des digitalen Taylorismus, des Algotaylorismus oder des KI-Kapitalismus am Arbeitsplatz haben wir eine gleichzeitige Entwicklung des “Konsumdrills”. Schon in jungen Jahren wird uns beigebracht, Glück gegen Vergnügen einzutauschen.

MILITANTE MOBILISIERUNG DES MENSCHLICHEN BEGEHRENS

Der Konsumgegenstand ist keine eigenständige Einheit, sondern steht in einem kausalen Zusammenhang und ist mit ganz bestimmten Anweisungen versehen. Ein Konsumobjekt hat nur im Kontext einer hochgradig kodierten Konsumumgebung eine Bedeutung. Ein hochgradig kontrolliertes, panoptisches Milieu, in dem die Regeln für Aktivität ebenso spezifisch sind wie die Regeln für Passivität, in dem die Anreize ebenso kalkuliert sind wie die Verbote. Und alles wird gesehen, aufgezeichnet, etikettiert, bepreist, hierarchisiert und archiviert. Der Konsum ist die militante Mobilisierung des menschlichen Begehrens für staatliche Interessen, d. h. für Macht, Krieg und Völkermord. Er ist das Mittel, mit dem die Subjektivität als ständige Reserve des Begehrens gespeichert wird. Baudrillard stellt fest, dass Nachrichten und Medien dieselben Subjektivierungstechniken anwenden wie die Werbung. Ein Subjekt, das darauf trainiert ist, Werbung wahrzunehmen, wird auch darauf trainiert, “Nachrichten-Ereignisse” zu konsumieren.

Das Dispositiv funktioniert durch Verführung. Die Werbung gaukelt den Verbrauchern vor, sie würden etwas Wertvolles kaufen, aber die Funktion der Werbung ist alles andere als Kommunikation. Die Werbung dient dazu, das Subjekt dazu zu bringen, die Transaktion um ihrer selbst willen zu begehren. Szepanski stellt fest: “Am Ende mutiert das Konsumobjekt oder Produkt für den Shopaholic zum Müll. Die gekauften Produkte werden dann im Keller oder in Vitrinen gestapelt, denn das einzige, was zählt, ist das Vergnügen des Kaufaktes selbst, das wiederum durch die Werbung stimuliert wird.” Dies ist der primäre Mechanismus des Apparats, der das Subjekt dazu erzieht, die leere Geste des Kaufens zu lieben. Transaktionen sind das zeitgenössische Äquivalent der Beichte. Transaktionen fungieren als mobile, automatisierte Beichtstühle des Computerregimes. Daher ist es wichtig, dass das Subjekt darauf trainiert wird, den Akt des Bekenntnisses, den Akt des Kaufens, zu lieben. Daten sind also die Schrift und KI ist der digitale Seelsorger, der die Subjekte im kybernetischen Kloster, welches das Verlangen speichert, regiert.

taken from here: https://berlinergazette.de/de/leitfaden-zur-enteignung-algokratischer-regime/?fbclid=IwAR2fE19WfxbZ4e6lROcvc7wHJKZsYkDFriC0uDwPaj4cnzRyImTIwXNTsEY_aem_Aep7ibaXaKfwOkPZ6KLIjCjX-fNIMGdOgfN6NtcPxs9WZvZZa9xjvqlgKHrciGWJ6egZ9NbTqvzpVZdxY9lHFWpa